Penyusunan narasi game

Game: Escape from Pacman
genre: arcade

sinopsis:

Seorang anak kecil berada di sebuah kamar tidur bermain game di sebuah gimbot kesayangannya, yaitu pacman yang dimana sedang menjadi trend di era itu. setelah lama bermain, anak kecil tersebut mengantuk dan ketiduran, setelah itu ia bermimpi. Ia ternyata sadar ia mengalami Lucid Dream karena bisa mengontrol pergerakannya. ia merasa sangat ringan dan ia melihat ke badannya bahwa ia baru saja bermimpi menjadi sesosok hantu dalam game itu.

dalam game pacman ini player sebagai hantu harus menghindar dari karakter pacman yang terus bergerak mencari titik-titik yang dilewatinya. player sebagai hantu harus menghindari kejaran pacman dengan berusaha bergerak melewati lorong kecil menghindari Pac-Man yang kini dapat memakan mereka. Jika tertangkap, mereka hanya menyisakan mata yang harus kembali ke pusat labirin untuk pulih sebelum bisa berpatroli lagi.

mekanisme permainannya akan dibuat menjadi 3d yang biasanya game pacman itu hanya 2d. selama player berlari, akan ada beberapa obstacle yang menghadang di depan untuk harus dilewati oleh player.

Story game introduction

Introduction:
Sebuah bidang kotak yang memiliki banyak tantangan dan berbentuk seperti labirin yang berisi banyak titik yang harus dilewati player untuk beranjak ke level yang lebih tinggi serta adanya sesosok pacman yang siap menjadi semacam obstacle yang harus dihindari agar tidak mengurangi nyawa player menjadi tantangan dalam menjalani game pacman.

Inciting incident – pemicu konflik:

Pada percobaan ini player diharuskan untuk menjelajahi labirin dan mengumpulkan titik titik yang tersebar di sebuah labirin yang jika player mengumpulkan titik tersebut maka player bisa ke level berikutnya.

Rising action – pemicu konflik
Selama player mengumpulkan titik, akan ada sesosok “pacmann” yang menghadang yang siap untuk mengejar player hingga berkurangnya nyawa player yang membuat player harus mengulang gama dari awal lagi.

Midpoint:
Di tengah player mengumpulkan titik ada “pacmann” yang siap mengejar player hingga nyawa player berkurang. Di titik ini player akan mengumpulkan titik dan menganggap game ini game yang menggunakan strategi untuk menang menghindari hantu yang terus bergerak mengepung player.

Climax:
pacman mulai menutup jalur-jalur penting, membuat player yang sebagai hantu kesulitan mencari jalan aman. Satu-satunya titik yang tersisa berada di tempat yang cukup berisiko untuk diambil. Player harus mencari titik terakhir menuju jalan yang masih tersisa untuk menuju ke level selanjutnya.

Falling action: setelah player sudah mengumpulkan titik titik yang tersebar di dalam labirin dengan bergerak bertahan menghindari 4 hantu yang sama-sama bergerak dan mengancam, selanjutnya player memasuki level 2 untuk bertarung Kembali menyelamatkan diri dari kepungan Pacman.

Conclusion: player sudah mengumpukan semua titik dari labirin di level 1 maka player memenangkan game dan berhasil membuka level berikutnya.

GAMEPLAY MECHANICS:

1. Pemain mengontrol pergerakan menggunkaan tombol arah atau WASD.
2. Mengummpulkan titik-titik dalam labirin dan menghindari kejaran sesosok pacman

ATURAN PERMAINAN:

1. Jika player terkena pacman , diam tidak bergerak dan menabrak hantu maka player mati
2. Menyelesaikan level sebelumnya dengan koleksi semua titik-titik dalam labirin untuk menang ke level selanjutnya

"PACMAN" Flowchart